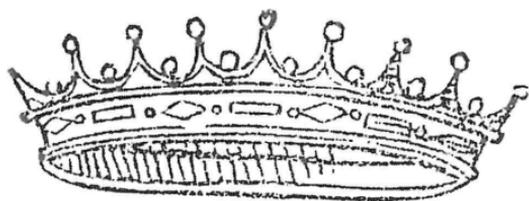
GIOCHI DI CARTE
BELLISSIMI DI REGOLA, E DI MEMORIA

Con gl'auuertimenti per tutti quelli che giocano à Primera, Cartetta, & altri giochi: con altri giochi piaceuoli, & con secreti particolari da pigliarsi spasso, e piacere ogni Caualiero.

COMPOSTI ET DATI IN LVCE PER HORATIO GALASSO D'ARIENZO.

In Venetia 1593.

MO
ALL'ILLVSTRISS.
SIG. ET PADRONE
MIO OSSERVANDISS.

IL CONTE DI ARIANO.

Apendo quanto V.S. ſia amator di virtuoſi, mi è per ciò nato deſiderio come minimo virtuoſo, ſeruitor ſuo, prima della partẽza mia di queſto Regno, far vn piccolo raccolto delle mie fatiche, e darle in luce ſotto il chiaro, e generoſo ſuo nome Acciò da quello illuſtrato, poſ

ſa più volõtieri eſſere da tut
ti aggradito, Si degni dun-
que V. S. accettar queſta
mia opera, nella quale ſi cõ
tiene ſerrãta, in ottanta gio-
chi di carte, & altri ſecreti
piaceuoli, come hà ſem pre
colto & aggradito ogni vir
tuoſo. Eſſendo certo che la
grandezza dell'animo ſuo
harà più riſguardo al dona
tore, che alla qualità del pic
ciol dono. Fò fine pregãdo-
dal Cielo ogni felicità.

D. V. S. Illuſtriſsima

Seruitor affettionatiſs.
Oratio Galaſſo.

VN GIOCO DI REGOLA e di memoria bellissimo per chiamare tutte le carte, e non chiamarne nissuna due volte, e differente l'una dall'altra.

PRIMA V.S. scieglierà tutte le 4. sequentie, & le darete in mano à quattro persone, al primo à man dritta darete la sequentia di bastoni, al secondo le darete spade, al terzo le darete denari, al quarto le darete coppe. E dapoi comminciarete à chiamar Asso di bastoni, & ve la metterete in mano scoperta, crescete 4. punti di più, & chiamate il cinque di spade, crescete quat

tro punti di più, & chiamate
il noue di denari, & ricorda-
teue ſempre che viene il noue
debbiate chiamare il due del
la ſequentia che ſeguita ap-
preſſo, dapoi chiamare il ſei,
appreſſo il ſei chiamate la dō
na della ſequentia che ſegui-
ta, chiamarete il tre, appreſſo
il tre, chiamarete il ſette, ap
preſſo il ſette, chiamarete il
cauallo, appreſſo il cauallo,
chiamarete il quattro; però
tre coſe vi biſogna ricordare
per ſapere il gioco, ſempre
che chiamate il noue, chia
marete dapoi il due, ſempre
che hauerete chiamata la don
na chiamarete il tre, ſempre
che chiamate il cauallo, chia-
mate il quattro, ſempre che

chiamate il Re, chiamate appresso l'Asso della medesima sequentia, talche appresso lo Asso chiamarete il cinque, & di mano in mano moltiplicate quattro ponti più.

Però, acciò che l'intendiate meglio, vedete che ve lo appresento in abaco, appresso.

5. ſpade
9. denari
2. coppe
6. baſtoni
Dõna ſpade
3. denari
7. coppe
Caual. baſt.
4. ſpade
8. denari
Re di coppe
Aſſo di cop.
5. baſtoni
9. ſpade
2. denari
6. coppe
Dõna baſt.
3. ſpade
7. denari
Caual. cop.
4. baſtoni
8. ſpade
Re denari

5. coppe
9. baſtoni
2. ſpade
6. danari
Dõna cop.
3. baſtoni
7. ſpade
Caual. den.
4. coppe
8. baſtoni
Re di ſpade
Aſſo ſpade
5. denari
9. coppe
2. baſtoni
6 ſpade
Dõna dan.
3. coppe
7. baſtoni
Caual. ſpad.
4. dinari
8. coppe
Re baſtoni.

Tal che ſinito che hauete di chiamarle tutte farete alzare, & poi miſchiare, però nõ sfogliando alla Spagnuola, ma metterete ſempre di ſopra tutte inſieme, dapoi farete cauare vna carta da mezzo à chi vuole V. S. però tutte le carte che ſono ſotto à quella che lui piglia, tutte inſieme le metterete di ſopra, & le metterete innanzi che lui tiri la carta di fuora il mazzo, dapoi mentre che lui vede quella che piglia V. S. veda quella di ſotto al mazzo, & così ſaperete che carta hà pigliato, conſiderando la regola come hauete chiamato le dette carte da principio, moltiplicãdo quattro punti di più, & dopo vi fa-

rete dare quella carta, & la metterete sopra, ò di sotto, & questo indouinare che carta habbia pigliato lo possete fare quante volte volete, do po farete nominare vna carta à chi volete, & V. S. gli saperà à dire in mezzo di che carta stà, considerando che carta hauete chiamato prima di questa che lui nomina, & così saperete doue stà dall'vna, & l'altra parte, caminando per la regola che hauete chiamato da principio, appresso vederete la prima carta di sopra al mazzo, poi le darete in mano ad vna persona, & così le indouinarete tutte quaranta otto, & fateuele dare ad vna ad vna, mettendole in mano

l'vna ſopra l'altra ſcoperte, dapoi indiuinatele tutte, farete vna fila di ſei carte in tauola coperte, cominciando à man manca à metterla ad vna ad vna, dopoi ne farete vna fila di ſei altre carte ſimili à quella, così metterete ad vna ad vna alle dette due filare di carte fin che finiſcano tutte le carte che ſaranno in tutte dodici montoni, & così farete finire il giuoco con ordine che ſaranno dodici primiere ſcoprendole.

A far pensare vna carta da qual siuoglia persona, e sapere che carta habbi pensato.

PRima V. Signoria darà le carte in mano ad vna persona, & ditele che pensi vna carta dalla parte di sopra al mazzo, & che vi sappia à dire à quanto numero stà co minciando dalla prima di sopra, & per saper che carta hab bia pensato pigliate le carte di man à lui,& vedete che car ta è quella che stà sotto alle carte, & dapoi mischiate le dette carte,& mettendo di sopra senza sfogliare in mezzo, doppo domandate à quante carte habbia pensato, doppo che lui hà detto à quãte carte

habbi penſato, voi andate à
trouare quella carta che voi
hauete viſto di ſotto, & come
l'hauete trouata, da quella
tornando indietro à quante
lui habbi penſato la trouare-
te; come à dire ſe lui habbi
penſato à quattro, la trouare-
te à cinque, ſe lui hà penſato
à cinque la trouarete a ſei, cõ
tandoci quella che voi haue-
te viſta di ſotto, & così la po-
tete far penſare à più
perſone con
l'isteſſa
rego
la.

A far pigliare vna carta dal mazzo, & saper, che carta ha pigliato.

PRima V. S. scieglierà tutte le quattro sequētie, primo mettendole per ordine sicome vedete l'abaco, cominciando à mettere l'asso in tauola scoperto, & dopoi mettete il 2. appresso il 3. il 4. il 5. il 6. il 7. l'8. il 9. la donna, il Cauallo, il Re, tutte d'vna sequentia, & così accommodarete tutte le quattro sequentie mettendo vna sopra dell' altra, & queste l'accommodarete senza farle vedere à nessuno, dapoi fate cauare vna carta da mezzo, & innāti che lui la caui, tutte le carte che

ſono di ſotto à quella che lui piglia, tutte inſieme le metterete di ſopra, dipoi mẽtre che lui piglia, V. S. veda quella di ſotto, & ſi per ſorte vedete vn tre ſotto, lui hauerà pigliato il quattro dell'iſteſſa ſequentia, dapoi ve la farete dare, & la metterete ſotto ò di ſopra, & così la potrete indouinare quante volte voi volete.

A far penſare quante volte vuole beuere à paſto una perſona ò quante volte habbi vſato con vna donna ò voleſſe ſtarci vna notte.

SCiegliera prima V.S. diece carte, così come vedete lo abaco, cominciãdo dall'Aſſo

il 2. il 3. il 4. il 5. il 6. 7. 8. 9.
& Donna, & ne farete vn circolo, cominciando à man diritta à mettere l'Asso, & di mano in mano tutte l'altre coperte, e dapoi addimandi V. S. quante volte vuol beuere ò quante volte vorria vsare con vna donna, & dapoi che lui ha pensato, ditegli che tochi vna carta del circolo, & auertite che ogni carta haue il numero suo, se per sorte tocca il diece fattele contare insino à vent'vno mettendoce quel numero che lui ha pensato, cominciando da quella che tocca, se tocca il noue fatele contare insino à vinti, se tocca l'otto insino à diecnoue, se tocca il sette insino à dicidot-

to, & così di man in mano vn ponto manco, talche il manco numero è dodici se tocca l'Asso, però fatelo sempre contare à man dritta da riuerscio & dopoi che hauerà contato à quella carta che lui finisce quanti punti che sono sotto à quella, tante volte lui hauerà pensato da beuere.

A far pensar vna carta, & indouinarla.

PRima V. S. pigliarà quindeci carte, e datele in man à qual persona voi volete che la pensa ò le buttate in tauola scouerte, & ditegli che pensa vna carta, & dapoi pigliate le quindici carte in mano, & fatene tre montoni comenciando à man mãca à metterle in tauola scoperte l'vna sopra dell'altra, che son cinque carte per montone, e dapoi addomandate à quello che là pensata, in qual mõtone stà quella carta che hauete pensata, in quello montone che dice lui che stà la carta pẽsata, lo metterete in mezzo delli dui altri

montoni,& così farete dui al
tre volte che sono tre volte in
tutto, sempre addomandan-
do in che montone stà la car-
ta che hauete pensata, sempre
mettere in mezzo delli dui al-
tri montoni, dapoi fatte tre
volte la regola, vedete che al-
la o taua carta stà quella che
lui haue pensata, tal che se ri-
troua in mezzo delle quinde-
ci carte, & con la medesima
regola lo possete fare, cõ qual
siuoglia numero di carte, pur
che siano spare.

*Il giuoco da far pensare la car-
ta à più persone.*

FAcci V. S mettere tutte
quelle persone vna ap

presso all'altra che fate pensa-
re le carte, prima mettete tut-
te le carte in tauola, & che o-
gnun di quelli pigliano tre
carte per vno, dapoi ditele
che ognun pensa la sua carta
in quelle tre che tiene in ma-
no, dapoi che l'hanno pensa-
ta, cominciate à man manca
à faruene dare vna per vna, &
ve le metterete in man l'vna
sopra dell'altra scoperte, da-
poi tornate à man manca, &
fateuele dare ad vna ad vna p
fin che finiscano, dapoi fare-
te tre filere di carte per trauer
so, cominciando pur à man
manca, & ogni fila mettete
tante carte quante persone
l'hanno pensata, pigliando di
sotto, dapoi addomandate al

primo à man diritta, à qual di
queſte tre filere ſtà la carta
che voi hauete penſato, &
quella filera che lui dice che
ſtà la carta penſata, ſarà la pri-
ma à man manca di quella fi-
la, dapoi addomandare allo
ſecondo à che fila ſtà la carta
pẽſata, li darete la ſecõda pur
à man manca di quella fila, &
così ancora al terzo le domã-
darete à che fila ſtà, li darete
la terza à man manca, & così
di mano in mano le indoui
narete à tutti, talche la pon-
no penſare ſedici perſone lo
più, pigliando tre carte peru-
no, & con la iſteſſa regola le
ritrouarete a tutti.

Il giuoco da indouinare quanti punti sono di sotto à tre montoni di carte.

PRima V. S. darete le carte in mano ad vna persona, & diteli, che cõta sopra à quel lo punto, che è a quella carta, come à dire si è vn cinque, di ca cinque, si è vn sei dica sei, si è vn sette dica sette, si è vn asso dica vno, & che la metta in tauola coperta, & tutte l'al tre si contano vna per vna in sino à quindeci, & così farete fare tre montoni, però inse- gnateli come hà da fare que- sti tre montoni, & dopoi vi scostate, & per sapere quanti punti sono sotto à quelli tre montoni, fateue dare le carte

che restano, & contatele vna per vna quante carte restano, tanti punti sono sotto, contandole quelle che restano secretamente.

Il giuoco da indouinare tre carte di sopra à tre montoni.

PRimo V. S. mesca le carte, vedendo quella di sotto destramente, & la mettere te di sopra, dopoi fatene fare tre montoni in tauola, & dopoi ditele che volite indouinare quelle tre carte di sopra, & la prima chiamate quella c'hauete visto, però nõ pigliate quella, pigliarete vna di quell'altri montoni, & secondo è quella che pigliate, così

chiamate l'altra, talche l'vlti ma c'hauete da pigliare, sarà quella che hauerete visto da principio, & così l'indouinarete tutte tre.

Il giuoco di dare vna carta in mano à chi voi volete, & dopoi sarà vn'altra.

PRima V. S. pigliarà vn'occhio del noue dinari, & tagliatelo tondo, & con vna ponta di temperino ne leuarete il cartone, & dopoi pigliate il Re di coppe, & ponitèci quell'occhio de dinari, & ontate con vn poco di seuo sopra alla coppa del Re, & dopoi mostrate la carta à chi volete, che diranno che è Re di

denari, & ci la darcte in ma
no coperta, & ſtennendo la
mano lui, tirarete quell'oc-
chio deſtramente, & così ſi rẽ
ſarà che ſia Re di denari, & ſa-
rà Re di coppe. Però ſe lo vo-
lete fare più bello, mettete in
nante il tempo il Re di dena-
ri i'n qualche parte, ò fuor di
vna fineſtra, ò ſopra à ciaſcu-
no, acciò quando quello non
ſi troua il Re di denari appo-
ſticcio, poſſete dire, vedete
che ſta doue l'hauete poſta.

Il ſecreto di conoſcere le carte, & non vederle.

PRima V.S. le ſegnarete cõ
l'ongie, ouero premerete
con vn puntal di ſtrenga tut-

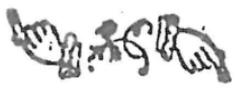
te quelle carte che voi volete conoscere, dopoi meschiate, ò farete mescare quanto volete. che la conoscerete tenendo le carte in mano, & caccião do le carte ad vna ad vna cõ le ventricelle delle deta conoscerete il segno che ci hauerete fatto, senza vederle, & a questo ci starete accorti giocando con altri, per non essere ingannati.

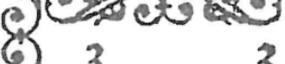
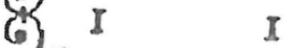
vn gimoco de abaco bello.

PIgliarete V. S. noue carte tutte d'vna sequentia cominciando d'all'asso, insino al noue, & le metterete secondo vederete quest'abaco, do-

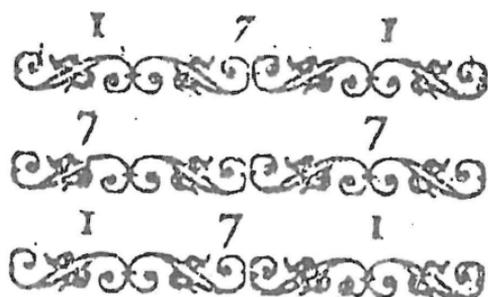
1	2	3
4	5	6
7	8	9

poi dite à chi volete fare il giuoco, che faccia dire quindeci punti per ogni verſo queſte noue carte, & datili tempo quanto volete, che non lo poterà fare, & per farlo V. S lo accomodarete ſecõdo vedete l'abaco appreſſo. Et così ſarãno quindeci punti per ogni verſo, & guaſtate ſubito le tre fiſe di carte che neſciuno lo ſaperà fare.

6	1	8
7	5	3
2	9	4

Vn'altro giuoco de abaco bellissimo.

PRimo V. S. pigliarete vintiquattro carte, ò brecce, & le metterete ſecondo vedete l'abico, dite à chi volete, leuate quattro carte da queſti montoni, & fate che dicano noue per ogni verſo, però nõ voleno eſſere più di otto mõtoni, però ad vno montone poſſete mettere più carte, che ad vn'altro, & dopoi che hanno contraſtato vn pezzo, & che non lo ponno fare, & voi per farlo le accomodarete le carte ò brecce, ſecondo vede-

3	3	3
3		3
3	3	3

rete l'abaco, & dopoi pigliare otto carte,&diteli che le metta alli ſteſsi mõtonini, & che dicano noue per ogni verſo, & dopoi che non lo poterà fare,& voi mettete le carte ſecondo vedete l'abaco, & dopoi piglia quattro altre carte, & ditele che le metta all'iſteſsi mõtoni, & che dica pur noue per ogni verſo. & vedendo che non lo ponno fare, & voi fatelo ſecondo vedete l'abaco, che ſequiterà appreſſo.

4	1	4
1		1
4	1	4

2	5	2
5		5
2	5	2

Vn'altro giuoco d'abaco bellißimo à fare mettere tre cose in tauola differente l'vna dall'altra, come à dire vna cinquina, vn mezzo carlino, & vn carlino, ouero tre altri segni differente l'vno più grande dell'altro.

PRimo V. S. pigliarete vin tiquattro faue, ò carte, dopoi le metterete in tauola, dopoi fate mettere tre persone innanzi à voi, l'vno accosto all'altro, al primo à man mãca li darete vna faua, al secondo ci ne darete due, al terzo

tre, dopoi mettete le tre cose differente in tauola, & dite à quelli tre che ogn' vno se piglia vn segno di quelli per vno di quelli tre, dopoi ditele a quello che ha pigliato il segno piccolo, piglia quattro volte tante faue, quante n'haue in mano, come à dire se ne hà due in mano, ne piglia otto altre che son diece in tutto, dopoi dite chi ha pigliato il segno grande, piglia altre tante faue, quante ne tiene in mano, dopoi dite, chi tiene la cosa mezzana, ne piglia due volte tante, quante ne tiene in mano, come à dire, si ne tiene tre, ne piglia sei altre che sono noue in tutte, & mẽ tre dite tutte queste cose, non

ſtate preſente à loro , & quan
do voleſſe indouinare che hà
pigliato la coſa piccola, & la
mezzana & la grande, vedete
che le più faue che ci reſtano
ſarãno ſette, & le manco vna,
& per indouinare chi hà pi
gliato le tre coſe differente, ve
dete in queſte ſette caſelle che
come ſtanno le tre lettere , &
à così ſtanno li tre ſegni che
hanno pigliato l'oro, come à
dire ſi reſtano vna faua in ta
uola, vedete alla prima caſel
la che la prima lettera che è A
ſignifica,la coſa grande, talche
l'haue il primo à man manca,
l' e, ſignifica la coſa mezzana,
l'i, ſignifica il ſegno piccolo,
talche ſi reſtano tre faue, vede
te alle tre caſelle, che come ſtã

no quelle tre lettere, così teneno loro quelle cose nascoste, talche à mano à mano quãte faue restano à tante caselle, potrete vedere, che così come stanno quelle tre lettere, così stãno quelle tre cose che hanno nascosto loro.

Auertimenti per quelle perſone, che giocano à primera.

AVerta V. S. che alli pizzi delle certe ne ſoleno tagliare con vna forbicetta vn poco dall'vno, & l'altro canto, cioè tre ſequentie di carte & ad vna non la tagliano niẽte, talche giocando conoſceranno tutte le carte.

Vn'altro auertimento per il giuoco di primera.

VEda V. S. che ſogliano con la penna ingroſſare le righe di ſopra le carte, & altri l'aſſottigliano con vn tẽperino, in diuerſi luoghi; delle carte, talche à così conoſce-

rà tutte le carte, & con il ritẽ
go lui sfogliarà la carta , & ve
ne darà vn'altra, & non vi da
rà quella che conosce hauen-
dola segnata, seruẽdo per lui.

Vn'altro auertimento di primera.

AVerta V. S. che le carte
non siano vna più liscia
dell'altra , perche essendo co-
sì facendo voi le carte se tene
rà à primera, ò à flusso, facen-
doue mescare , vi farà dare di
sotto senza alzare , perche di
quelle che vorrà seruirse sarã-
no liscie, & l'altre ruzide, che
sempre che mescarete anderà
la carta più liscia di sotto.

Vn'altro auertimento di primera.

VEda V. S. che non vi ac-
chiana le carte d'vna ſe
quentia, & facendo voi le car
te, hauendo biſogno lui vna
di quelle, vi farà meſchiare, &
s'alzerà vna di quelle.

Vn'altro auertimento di primera.

AVerta V. S. che il gioca-
tore nõ tenga qualche
compagno à lato à V. S. à ve
derui le carte, che con ſegni
de mani, ò con l'occhio, ò cõ
li piedi, ò altri ſegni non auer
tiſca chi gioca con V. S. le car
te che tenite in mano, che nõ
facciate vedere le carte ſe nõ
à voſtri amici.

V n'altro auertimento di primera.

AVerta ancora V. S. che non giocate con qual cheduno che tenga qualche anello doue ſarà vn ſpecchio piccolo in forma di pietra, che facilmente potrà vedere che carte viene.

V n'altro auertimento di primera.

AVertirà V. S. ancora che le carte non ſiano ne lõ ghe, ne larghe più vna dell'al tre, che giocando s'alzarà do ue vorrà, quando ne hauerà di biſogno. Et queſti ſono auertimenti del giuoco di pri mera & queſti ſono non per operarli, ma p ſtarci auertiti.

Auertimenti per il giuoco della Cartetta.

VEda V. S. che ſogliono fare li Re più langhi del l'altre carte, & quando quel che sà il ſecſero tiene le carte in mano, le poſarà in tauola giuſte, & ſi farà alzare il Re che è più largo, tanto più ſi ſe l'intende con quello che hà d'alzare, & lui con vn riten-go butterà vn'altra carta in tauola, & dopoi parate le po-ſte, lui farà incontro cõ il Re. Di più vedete che le zare ſo gliono eſſere più longhe del-l'altre, & toccando ad alzare à chi sà il ſecreto, vi ammaſ-ſerà d'accordo, talche la pri-ma carta che buttarete in ta-

uola ſarà zara, & ſe voi l'am-
maſſarete d'accordio, lui at-
topperà, perche s'alzerà il Re
eſſendo più largo dell'altro,
che con le vẽtrecelle delle de
ta và taſtando il Re, ò la zara.

Vuertimento per quelli che gio-
cano à ſcaſſa quindeci.

AVerta V.S. che li cinque
quattro, tre, ò due, nõ
ſiano ſegnate con l'vngie dal
la parte di fora, che reſponda
no dentro, ò tagliate con le
forbicette dalli pizzi, & le co-
noſcerà à viſta, ò al tatto, &
così non anderà mai ſora per
che conoſcerà le poche, & le
ſigure.

Auertimento per il giuoco del Trionfello.

AVerta V. S. che l'aſſi, & li Re non ſiano più larghi l'vno dall'altro, che voltãdo, ò alzãdo non ſi piglia l'aſſo, perche è più largo & così ancora doue ſerueranno l'aſſi, li Re, ò altre carte ſegnalate.

Auertimento per il giuoco del trenta, & quaranta.

AVerta V. S. ſempre alle mani del giocatore per li bocconi, li quali farà mettendo con vna mano le carte in tauola, & con l'altra tenerà vn quarãta, ò tent'v-

no , appoggiata allo canto della tauola, ò ſeggia, ò altro loco , & dopò che hauete alzato deſtramente con darue parole le metterà ſotto , & cominciando à contare, ve darà quaranta .

Vn giuoco di carte bellisſimo, che quattro carte diuentano de vn' altra ſorte .

PIgliarete V.S. quattro Re differenti , & farete vedere che ſarà primera, guſtandole à modo di primera , dopò le farete vedere dall'altra parte, che tutte ſaranno d'vn modo, però auertite che biſogna farle fare à poſta , & con l'orna come ſono l'altre car-

te, & l'isteſſo ancora potrete ſare con quattro ſette, che dall'altra parte parcrà vn fluſ ſo maggiore, & con vna carta potrete ſare vn'altro gioco facendole pegnere d'vn modo dall' vna parte, & d'vn altro modo dall'altra parte.

Vn gioco bellisſimo da ſeparare la rena negra dalla bianca.

PRimo V. S. pigliarete vn ditale d'arena negra, & vn'altro di bianca, & meſticarete inſieme ſopra vn foglio di carta, dopoi qualſiuoglia perſona non potrà ſepararla & V. S. con vn cortello calamitato taglierà per mezo dell'arena, che la negra venerà

con il cortello, & la bianca
resterà, & farete due, ò tre
volte così, che vederete l'ef-
fetto.

Secreto di spaccare vna moneta per mezzo.

PIglierà V. S. solfero pisto,
con vn poco di carbone
pisto, & mesticarete ogni co-
sa insieme, dopoi pigliarete
vn cortello, & impizzatelo
con il taglio à basso in vn can
to di tauola, dopoi mettete
quella moneta al cozzo del
cortello, & mettete carbone
pisto, & solfo sopra la mone-
ta, tanto quanto la coprete,
dopoi pigliarete vna candela
di cera allumata, & tenetela

ſotto la moneta , che il ſolfo s'appiccerà , & dopoi che vedete che il ſolfo è abrugiato, laſſate caſcare in terra la detta moneta, che ſi ſpezzerà per mezo .

Vn ſecreto belliſsimo da friggere ſopra vn foglio di carta, peſce, ò vna frittata, ò quelche volete ſopra alla braſa acceſa.

PIglierà V. S. vn mezo foglio di carta, ò la metà di mezo foglio , & ci farete vna piega quanto vn dito groſſo à torno à torno , come foſſe vna padella, che mettendoci l'oglio dentro non caſchi , & l'oglio lo metterete inſino al la metà di quella piega , & cõ

due acine di ſale con queſte quattro lettere z. m. p. f. ſcritte dentro alla detta carta, & vederete bollire l'oglio, & voi ſoffiarete à torno à torno, & così cocerete q̄lche vi piace.

Vn gioco belliſsimo d'vn ouo, con vn filo rauogliato poſto nelle bragie, arderſi l'ouo & non il filo.

Scriua V.S. le dette quattro lettere, z. m. p. f. ſopra d'vn ouo, & rauogliato con il filo, & ponetelo dentro le bragie acceſe, chè l'ouo s'abbruggierà, & il filo nò, però ſi deue auertire che l'ouo non ſi faccia totalmente finire di abrugiare.

Vn secreto bellissimo da leuare vna stella da fronte ad vn cauallo, ouero vn segno bianco dalli piedi.

PIglia V. S. scorze di noce, verde, pistatele, & fatele lambiccare, & di quell'acqua ne pigliarete vn bicchiero, & mesticatela con vn poco de vitriolo pistato dentro vn pignatello posto al foco, & datoci doi bolli, dopoi con vna spogna legata ad vn bastoncino bagnarete al detto segno per due, ò tre matine, che si vederà l'effetto, non maneggiandola con le mani, che restaranno negri.

Vn secreto bello, à fare che vn homo non possa mangiare.

PIglia V. S. sorue acerue, & fatele seccare dẽtro ad vna pignata copèrta appresso il fuoco, & farete smouere la detta pignata, ò le farete seccare deutro ad vn forno, dopoi le farete pistare ad vn mortaro sottilmente, dopoi pigliate radiche d'aronna, la quale teneno l'erbaioli, & la farete pistare medesimamente sottile, dopoi pigliarete mezo cocchiarello dell'vna poluere, & mezo dell'altra, & la metterete tutte insieme dẽtro vn fiasco, & appresso ci metterete il vino, però si vole

te fare la burla la sera, mettere-
rete insieme il vino cō la pol-
uere dalla matina, & dopoi
che hauerà mangiato qual-
che cosa quello che volete fa
re la burla li farete dare da be
uere, di quel vino, ma che il
vino sia rosso, & buono, ac
ciò che il beua più volontieri
& dopoi che hauerà beuuto
lo intertenerite vn credo sen
za farlo magnare, che tra tan
to le strengerà lo cannarone,
perche se magnasse subito,
non faria così l'effetto, & vo
lēdolo far magnare, li farete
tenere in bocca vn poco d'ac
qua de rosa, & dopoi farcela
beuere, & così potrà magna-
re quanto li piacerà à suo pia
cere, senza pericolo alcuno.

Secreto per mantenere li frutti freschi tutto l'anno.

PIglierà V.S. li frutti, & inuoltateli con la creta, & metteteli all'humido, & quãdo li volete pigliare, li trouarete freschi, più verdi che quãdo ce li hauete posti.

Secreto per far fuoco, che abrugia dentro l'acqua.

PIglierà V.S. calce viua, gomma arabica, solfo, & oglio di semmente di lino tãto dell'vno, quanto dell'altro, & mescolate ogni cosa insieme, & fatene vna palla, & buttatela sopra l'acqua che abruscerà benissimo.

4

Secreto per dare il colore à cose indorate.

PIglia V S. solfo an. iij. tartaro drag. meza, curcuma drag. iij. sal comune drag. meza, lume di rocca drag. meza, con vn poco di zaffarana, & dopò piglia orina, & ogni cosa farete bollire dētro vna cazza, di rame, ouero vna pignata, all'vltimo metterete la zaffarana, & la curcuma, & quando bollerà, metterete lo tartaro, & fate che bolla ancora per vn poco, & dopò pigliate quella cosa, che volete colorire, & la legarete cō vn filo, calandola dentro à detta compositione, & lassarcela stare per vn Pater noster, &

poi la metterete dentro vna ſcotella d'acqua freſca, & vederete che ſarà colorito beniſſimo.

Secreto per fare che vn Capone alleſſato, ò à roſtito faccia vna vampa eceeſsiua.

DOpò che V.S. hauerà fatto cocere vn Capone, ò à leſſo, ò a roſto, l'ongerete così caldo con acqua vita, & lo metterete, in tauola, & quã do lo volete tagliare, farete in modo, deſtramente che la vã-pa della candela tocchi ſotto al detto Capone, che ſubito alzerà vna gran vampa, che tutti i circonſtanti reſterãno marauegliati.

Secreto da far venire vna Stell' bianca nel fronte ad vn Cauallo.

PRima V. S. farà radere nel fronte del Cauallo, tanto quanto vorrete, che vẽga grã de la stella, & dopoi pigliarete vn pane di farina d'orgio caldo si come viene dal forno & spaccatelo per trauerso, & bagnatelo con suco di cipolla squilla, & ponetelo sopra doue è raso, & legatelo per insino che è caldo, & come è freddo lo leuarete, & ci metterete l'altro caldo, più volte, che vederete l'effetto.

Secreto da fare caminare vn ouo per la camera.

PIgliarete V. S. vn'ouo, & ci farete vn buſo dall'vna & l'altra banda, & con il zoffio ne farete vſcire tutto quel di dentro, dopoi pigliarete vn ſcarafone, & lo metterete dẽtro ad vn di quei buſi, & l'appilarete cõ la cera bianca tutti dui li buſi, & lo tenerete da parte, poi per fare il gioco, direte, venga vn'ouo, & portandoui l'ouo deſtramente lo cãbiarete, & direte, io voglio far caminare queſto ouo per la camera, lo metterete in mezo della camera, ci accoſtarete la candela, che il ſcarafone à comincierà à caminare dentro

la ſcorza, & l'ouo anderà caminando per la camera.

Secreto da fare andare vn'ouo in alto.

PIgliarete V. S. vna medeſma ſcorza d'ouo, & da vna parte l'atturarete cō la cera bianca, & dall'altra parte ci metterete quanto vna coc ciola di noce di ruggiada in tempo di eſtate, & ſi cogliera detta ruggiada con vn piatto & vn baſtoncino, battendo l'herba, & con vn morillo ſe metterà dentro detta ſcorza, che ſia la ſcorza piena meno della metà, poi l'atturarete cō cera bianca, & ve lo metterete nella ſacca, & dite venga

vn'ouo ,& direte voglio che questo ouo vada in alto, che non si veda più,& con questo lo cangiarete, stipando il bo no, & posando quello con la ruggiada, & lo metterete so pra vn tigolo, che fra mezo quarto d'hora se vederà sagli re in alto, che la spera del So le tirerà à se la ruggiada,& an derà l'ouo in alto.

Secreto da mettere vn'ouo den-tro vna carrafa con il collo stretto.

Metterà V. S. l'ouo am-mollo nell'aceto forte vn giorno inanzi, dipoi con le mani l'assottigliarete come vna pasta, & lo metterete den

tro la carrafa, dopoi volendo lo far tornare come era primo, ci metterete dentro acqua fresca.

Secreto da scriuere vna lettera intorno ad vn'ouo, & non sia conosciuto.

SSriuerà V. S. intorno ad vn'ouo con aceto forte, di poi metterete à bollere l'ouo che dia quattro, ò sei bolli, che l'aceto penetrarà dentro al bianco dell'ouo, però fate che l'ouo sia tosto, che da fuori non si conoscerà, & al bianco se vederāno le lettere, che si potranno leggere benissimo.

Secreto per mandar vna lettera in vn fazzoletto, che non sia conosciuta.

PIgliarete V.S. vn foglio di carta bianca, & ci ſtrecarete vn poco di ſiuetro, & dipoi metterete il foglio della carta ſopra il fazzoletto bianco, & ſopra dell'iſteſſa carta ſcriuerete con vn palicco, dipoi piegate il fazzoletto, & mandatelo, che non ſi conoſcerà niente, però quella perſona che legerà, biſogna che pigli della terra, & che la butti per il fazzoletto, & così leggerà tutte le lettere.

Secreto da far scriuere vn verso ad vno, & saper quel che hà scritto.

PIgliarete V. S. vn foglio di carta, & dalla parte di dẽtro lo strecarete con vna mistura di cera bianca, & siuetro tutti doi incorporati insieme in vn pignatello, dipoi metterete vn'altro foglio netto dentro, dopoi farete scriuere vna polisa, & pur sotto sarà streccata la detta mistura, dopoi domandate il foglio bianco, & per saper la detta polisa, che dice, ci buttarete poluere sottile per sopra, & così leggerete tutte le lettere.

Secreto per mandare vna lettera bianca ſcritta, & non ſi conoſcerà niente.

SCriuerà V. S. con vn palicco bagnato al ſuco di lomincello, ouero orina, che non ſi potrà leggere, & volendola leggere, la metterete dẽtro l'acqua chiara, che la lettera diuenterà negra, che ſi potrà leggere.

Secreto da ſcriuere vn foglio bianco, & non ſi conoſca niente.

FArete pigliare V. S. quando ſarà il tempo vn pugno di lucciole, & le fate mettere dentro ad vna pezza di

tela lasca, & l'astringerete di modo, che n'esca del suco, & con quel suco scriuerete con vna penna, che non si conoscerà niente, & per posserla leggere, bisogna andare à leggerla in vno loco più oscuro che sia possibile, che si leggerà benissimo.

Secreto da far diuentar vn homo bianco, negro come vn schiauo.

PIgliarete V. S. quando è il tempo, scorze di noce verde, & ci farete dare vna pistata in vn mortaro, dopoi le metterete ad vn vaso di lambicco, & di quell'acqua che vscirà, ne farete lauare alcu-

no, & per non buttare detta acqua, si potrà lauare in vn ba cile, acciò possa seruire per vn'altra volta, che fra vn mezo quarto d'hora diuenterà negro come vn moro.

Secreto da far adormentare le persone quando saranno à tauola à magnare.

PIgliarà V. S. l'herba detta Cauallina, vn poco di pol uere di papagno, & ponetela dentro vn fiasco in infusione lasciandola stare per due hore, poi colarete il detto vino & lo farete dar à beuere à chi volete, che subbito si adormẽ terà, & volendolo risuegliare li bagnarete il frõte cõ aceto.

Socreto da far cantare vn Gallo tutta vna notte.

FAccia V. S. pigliare aloè, garofali, & corno di ceruo, onza vna, & farete ogni cosa in poluere, poi distemperatela, & ongetele la cresta, che canterà tutta la notte.

Secreto per far vna pietra che arderà senza fuoco.

FAccia V. S. pigliare calamita, solfo, calcina viua, pece, biacca, an. drag. 3. aspalto drag. 3. fatene poluere, & mettetele in vna pignata ben serrata, & fateci foco sotto à poco à poco, tanto che diuenta vna pietra, poi quando ci

vorrete appicciare il foco fregatela bene cõ vn panno, che se impiccerà subito, & quando lo vorrete ammorzare, sputatecci sopra, & mettetela in loco humido.

Secreto bellissimo da far squagliare vn tarì.

PIglia V. S. meza onza d'argento viuo, & menza onza di stagno, dopoi pigliarete vna lucerna di creta noua, & metteteci dentro l'argento viuo, insieme con il stagno, & mettetelo sopra à quattro carboni accesi, tanto quanto se squaglia, & con vno bastoncino mesticarete dentro la lucerna l'vna, & l'altra mestura,

dopoi pigliarete vn piatto cō-
vn poco d' acqua dentro, &
buttatoci l'argento viuo, con
lo ſtagno, ſubito che lo leua
te dal fuoco, & dopoi piglia-
te dui ſchiacchetti di carta pic
coli, tanto l'vno, quanto l'al
tro, & con vn poco di colla,
le incollarite tutti inſieme ad
vno pizzo, dopoi vno ſchiac-
chetto, ne piegarete da vna
parte, & dall'altra parte piega
te l'altro ſchacchetto, dopoi
da vna parte ponerite l'argen
to viuo con lo ſtagno, tanto
quanto parerà à voi, che ſia
quāto ad vno tarì, dopoi pie-
gatela, & laſſatela ſtare, & quā
do volete fare il giuoco, vi fa
rete dare vn tarì, & lo ponere
te à quello ſchacchetto doue

non ſtà la meſtura, & piegandola, direte io voglio che queſto tarì diuenta ſquagliato, & così quando aprendo la parte doue ſtarà la meſtura, & parerà vn tarì ſquagliato.

Il gioco da dare due monete à due perſone, & farle che ſi trouano tutte due in mano à vna perſona.

PRimo V.S. piglia vn fazzoletto, & ad vn pizzo ci coſerite vna pezzolla ſottile cō vna moneta dentro tāto grāde, quanto vna di quelle due, & le tenerite alla ſacca, poi pigliarete due monete inſieme cō quel fazzoletto, & lo darete in mano a vna perſona, ſingendo di ce mettere vna di

queste due monete in mezzo del fazzoletto rauogliato, & ci metterete quella che stà cosuta, facendola toccare, dopò pigliarete vn'altro fazzoletto & ci metterete tutte due le monete rauogliate destramente, che nõ si sentano che siano due, & fatele tenere in pugno acciò che si vedono per che se penseranno che ne habbiate poste vno à vno fazzoletto, & per fare il gioco, direte voglio che tutte due le monete che si trouano dentro ad vn fazzoletto, & pigliarete il fazzoletto doue stà la moneta cosuta da vn pizzo, scotolandolo, dicendo, quà non ci è niente, vedete che li trouate tutte due dentro l'altro fazzoletto.

IL FINE.